

Ανάρτηση και διαχείριση έργων στην πλατφόρμα festman για το 2^ο Διαγωνισμό δημιουργίας παιχνιδιού στο Scratch.

1. Αρχικά κάντε είσοδο στο σύστημα, χρησιμοποιώντας τους προσωπικούς σας κωδικούς του google ή του facebook.
2. Στη συνέχεια, πρέπει να υποβάλετε αίτημα άδειας χρήσης πατώντας το αντίστοιχο κουμπί στο τέλος της αρχικής σελίδας σύνδεσης. Στο αίτημα αυτό θα πρέπει υποχρεωτικά να συμπληρώσετε το τηλέφωνο επικοινωνίας, την ηλεκτρονική σας διεύθυνση και ένα μικρό κείμενο όπου θα περιγράφετε το αίτημά σας (στη συγκεκριμένη περίπτωση αφορά στην αναβάθμιση του ρόλου σας ως διαχειριστή έργων για τον 2^ο πανελλήνιο διαγωνισμό παιχνιδιού στο Scratch).
3. Όταν το αίτημά σας γίνει δεκτό από τους διαχειριστές του συστήματος, στη σελίδα των πληροφοριών του λογαριασμού σας, θα βρείτε μια διεύθυνση url της μορφής: <http://festman.schoolab.gr/manage/list/XX/XX> από την οποία θα μπορείτε να διαχειρίζεστε τα έργα των μαθητών σας.
4. Εάν μπειτε στην παραπάνω διεύθυνση θα δείτε 2 κουμπιά, ένα για την προσθήκη νέων έργων και ένα για την ενεργοποίηση της λειτουργίας βοηθών. Εφόσον είναι ενεργοποιημένη η λειτουργία βοηθών (το κουμπί θα είναι λευκό), οι μαθητές σας¹ θα μπορούν να αναρτούν τα έργα τους χωρίς τη δική σας παρέμβαση γνωρίζοντας μόνο το url που αντιστοιχεί στο λογαριασμό σας.
5. Για να προσθέσετε εσείς ή οι μαθητές σας ένα έργο, θα πρέπει να πατήσετε στο κουμπί «νέο έργο» και να συμπληρώσετε τη

¹ Μαθητές που συμμετέχουν αυτόνομα στο Διαγωνισμό, θα πρέπει να επικοινωνήσουν στο email: apapagian@gmail.com, ώστε να τους δοθεί δικαίωμα διαχείρισης των έργων τους

φόρμα που θα εμφανιστεί.
Αναλυτικότερα θα πρέπει να
συμπληρώσετε:

A) το όνομα του έργου,

B) το σχολείο σας,

Γ) την τάξη,

Δ) μια μικρή περιγραφή του έργου, (πεδίο:
περιγραφή)

E) την σχέση με το έργο με τον τίτλο
του διαγωνισμού «Παιχνίδια του κόσμου:
από το χθες... στο αύριο» (πεδίο:
περισσότερες πληροφορίες)

ΣΤ) την ιστοσελίδα δημοσίευσης του
έργου (από το αποθετήριο έργων του scratch)

Z) τα ονόματα των υπεύθυνων καθηγητών,

Η) τα ονόματα των δημιουργών μαθητών,

Θ) την κατηγορία του έργου (στην
περίπτωσή μας είναι το scratch)

I) τα λογισμικά που χρησιμοποιήθηκαν.

Για τα έργα του διαγωνισμού δεν
απαιτείται η συμπλήρωση του πεδίου
«κώδικας ενσωμάτωσης».

6. Αφού πατήσετε το κουμπί της
αποθήκευσης, το έργο σας έχει υποβληθεί
και θα μπορείτε από το λογαριασμό σας
να το προβάλετε, να αλλάξετε κάποια
στοιχεία του ή ακόμη και να το
διαγράψετε. (Οι μαθητές δε μπορούν να
διαγράψουν έργα που ανάρτησαν)